

●もくじ●

はじめに	1
1 取扱上の注意	2
2 付属品	2
3 ROMカートリッジの着脱	3
4 遊び方	4
●操作方法	4
●ゲーム概要	6
●ゲームルール	6
●画面解説	7
5 各種設定方法	8
●テストモードについて	8
●ゲームセッティングについて	8



ザ ランブル フィッシュ 2

取扱説明書

⚠ 注意

本製品を安全に正しく使用していただくために、使用前に必ず本書をお読みいただき、十分に理解してください。本書は、お読みになった後、いつでも使用できるように必ず所定の場所に保管してください。



はじめに

このたびは「ザ ランブル フィッシュ 2」をお買い求めいただきましてまことにありがとうございます。

本書では、本製品の所有者・管理者・運営者の方を対象に、取扱・運営・保守など、本製品を安全にご利用していただくための方法が説明されています。

本製品の取扱・運営・保守については、本書を熟読された方が行ってください。また本書は、日常運営時必要な際はすぐ見られるよう大切に保管してください。なお記載されている内容は、改良のため予告なく変更する場合があります。

ご使用の前に必ずお読みください

本製品を安全にご利用していただくために、ご使用前に必ず本書をお読みください。

本書を熟読し、十分な理解を得た上で本製品をお取扱いください。

本書を紛失された場合、または本書の内容にご不審な点や誤りなどお気づきの事がありましたら下記の連絡先までご連絡ください。

総販売元 サミー株式会社 〒170-6043 東京都豊島区東池袋3-1-1
サンシャイン60 43階
TEL. 03-5950-3760
FAX. 03-5950-3761

サービス サミー株式会社 〒170-0013 東京都豊島区東池袋4-29-12
サンフラット佐藤 1階
TEL. 03-5950-3794
FAX. 03-5950-4528

製造元 サミー株式会社

表記の住所・電話番号は2005年3月現在。

1 取扱上の注意

⚠ 注意

故障の原因となりますので、ROMカートリッジを抜き差しする場合は必ず電源を切ってから行ってください。

2 付属品

- ソフトマニュアル(本書)..... 1冊
- インストラクションシートB 1枚
- インストラクションステッカーD 1枚
- インストラクションステッカーE 1枚

3 ROMカートリッジの着脱

ご注意

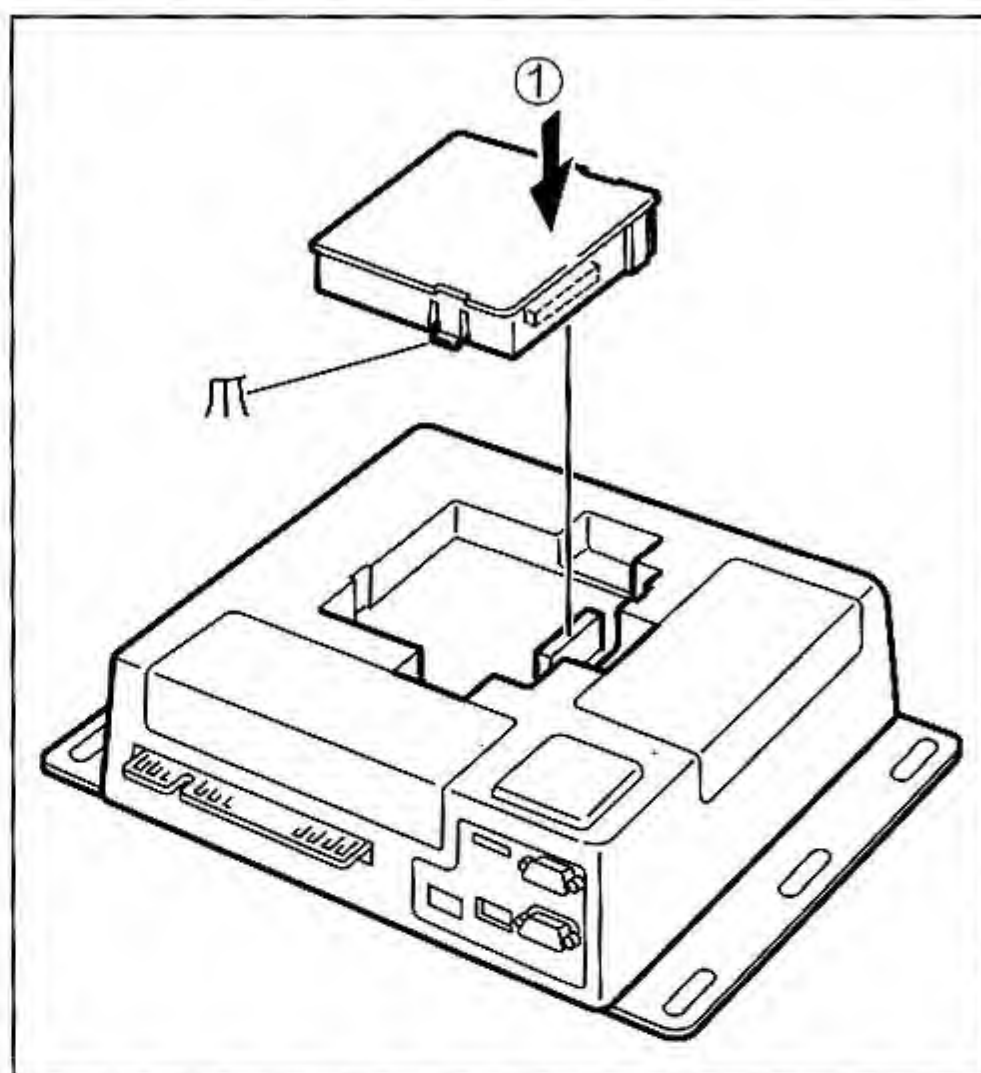
●必ず電源を切った状態で作業してください。

取り外し方

ROMカートリッジの爪の部分2ヶ所を指でつまみながら引き上げます。

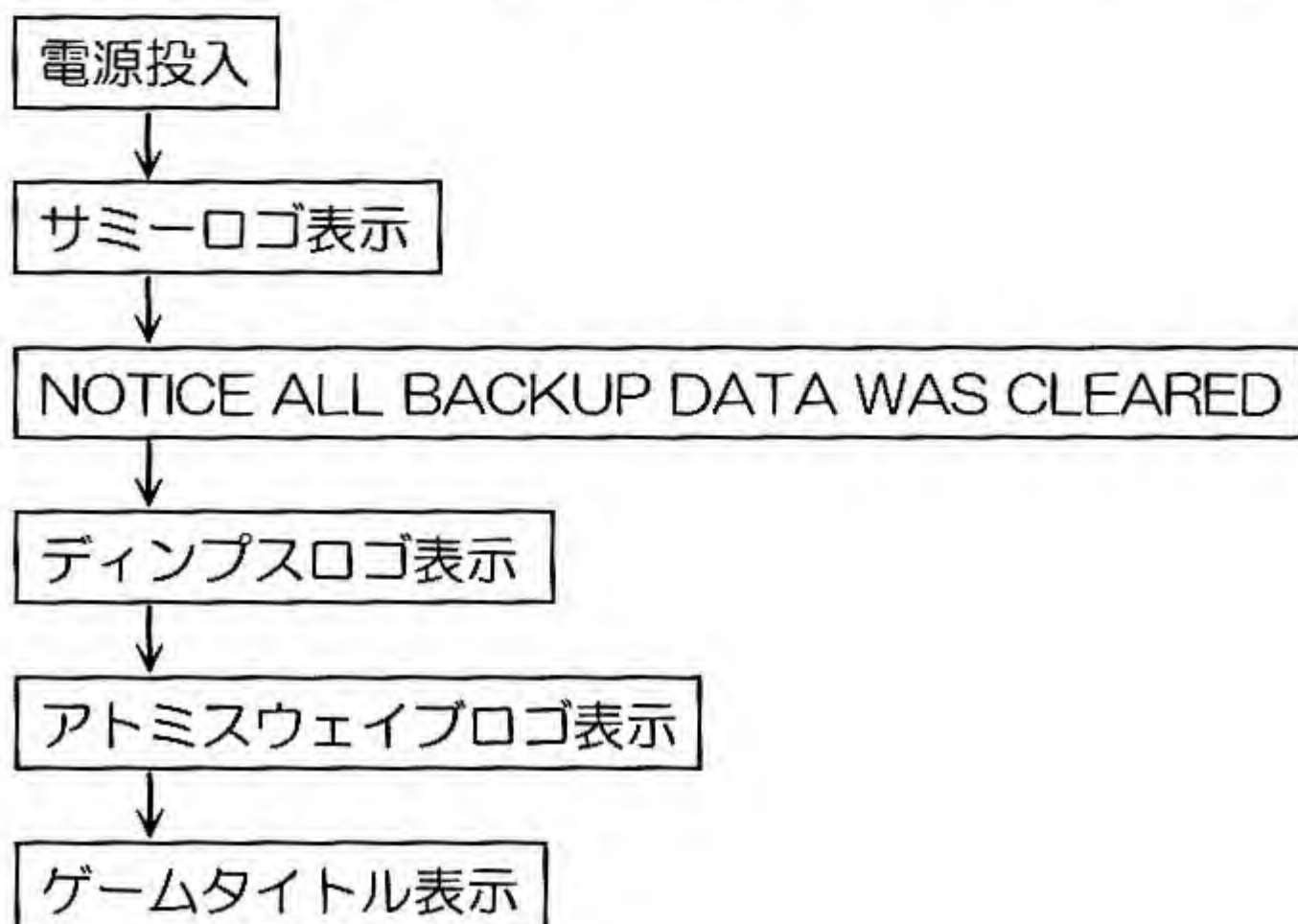
取り付け方

ROMカートリッジのコネクタの向きを合わせてROMカートリッジをROMカートリッジスロット部に差し込みます。①の部分を押す“カチャッ”と爪がかかる音がするまで押し込みます。



取り付け後の画面遷移

正常であれば以下の流れでゲームタイトル画面まで進みます。

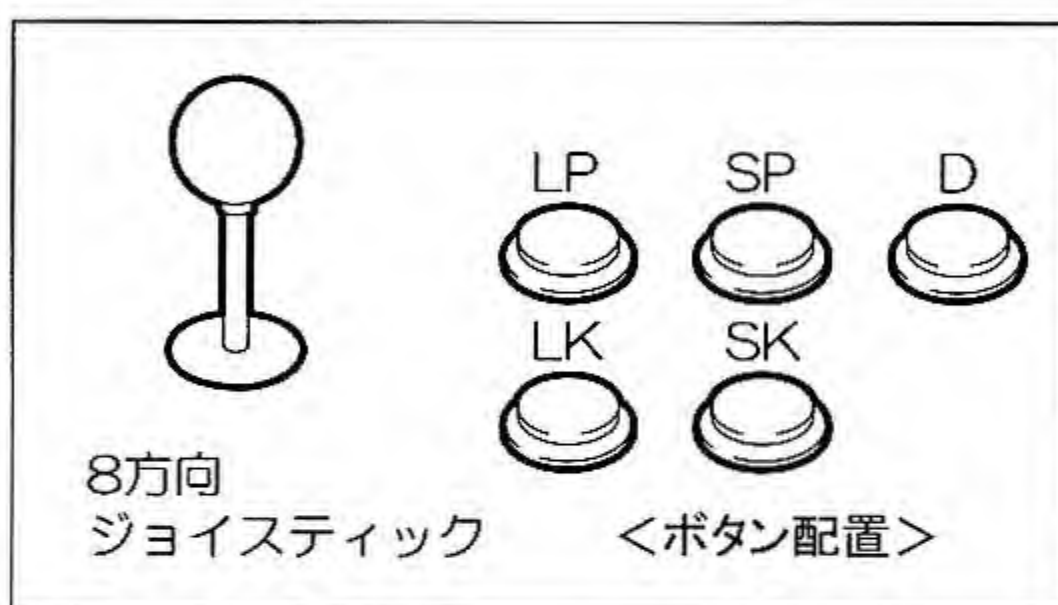


4 遊び方

●操作方法

コントロールパネル

(※以下のコマンド説明は、キャラクターが右向きの場合とします)



- 8方向ジョイスティック 右方向:キャラクターの前進
- 8方向ジョイスティック 左方向:キャラクターの後退、及びガード(相手攻撃中)
- 8方向ジョイスティック 下方向(要素):キャラクターの屈み
- 8方向ジョイスティック 上方向(要素):キャラクターのジャンプ
- 8方向ジョイスティック 右方向素早く2回入力:キャラクターのダッシュ
(※ジョイスティック方向は継続)
- 8方向ジョイスティック 左方向素早く2回入力:キャラクターのバックステップ
- 8方向ジョイスティック 下要素後、素早く斜め右上:キャラクターのハイジャンプ

- LPボタン:弱パンチ攻撃
- LKボタン:弱キック攻撃
- SPボタン:強パンチ攻撃
- SKボタン:強キック攻撃
- Dボタン:上段回避動作(※8方向ジョイスティック 下要素+Dボタン:下段回避動作)
空中でも可。
- 上、又は下回避動作中 LP、LK、SP、SKボタンのいずれか:ダッジアタック
- 吹き飛びダメージ中 LP、LK、SP、SKボタンのいずれか:リカバリー(空中受身)
- 起き上がり時にDボタン:グラウンドリカバリー(地上受身)
- 8方向ジョイスティック 左右方向+SPボタン:投げ(接近時)

- L P + L K ボタン: ジョルトアタック
(ガード不能攻撃、オフenseゲージ一定量消費、空中でも可。)
- S P + S K ボタン: アドバンスドアタック(特殊突進攻撃、オフenseゲージ一定量消費)
- L K + S P ボタン or L P + S K ボタン: ブーストダイブ
(各キャラクター固有のパワーアップ、オフenseゲージ・ディフェンスゲージ一定量消費)
- 必殺技ヒット中に D ボタン: インパクトブロウ
(リカバリー不能攻撃、オフenseゲージ一定量消費)
- 吹き飛びダメージ中 D ボタン: クイックリカバリー
(高度制限無しの空中受身、ディフェンスゲージ一定量消費)
- 防御した瞬間 D ボタン: インパクトブレイク
(特殊防御、ディフェンスゲージ一定量消費)※注1
- オフenseゲージを一定量分消費: オフenseブーツ(超必殺技ー攻撃型)
- ディフェンスゲージを一定量分消費: ディフェンスブーツ(超必殺技ー防御型)
- オフense、ディフェンス両ゲージを全て消費: クリティカルアーツ
(超必殺技ー究極型)※注2

※注1: インパクトブレイク補足

インパクトブレイクには上段防御中に D ボタン、下段防御中に下 + D ボタンの二通りが存在します。

攻撃の上下属性と、防御の上下属性が合致しなかった場合でもインパクトブレイクは成立しますが、

失敗として見なされます(ディフェンスゲージ一定量消費、ブレイクミスの専用エフェクト表示)。

また、空中防御中も可能です。(空中インパクトブレイク)

※注2: 各種アーツ補足

各種ゲージの必要量を消費する事により、使用可能な超必殺技です。

8方向ジョイスティックとボタンによる任意のコマンド入力で発動できます。

尚、各キャラクターによって、コマンド条件などが異なります。

4 遊び方

●ゲーム概要

本製品は1人プレイ、及び2人同時プレイが可能な、2D対戦格闘ゲームです。

●ゲームルール

①ゲーム概要

- 13体のキャラクターの中から操作するプレイヤーキャラクターを選択し、全8試合を勝ち抜いていくことがこのゲームの目的となります。

②試合形式

- お互いに攻撃を加え、相手プレイヤーのライフゲージを0にした方が勝者となり、そのラウンドの勝利マークを1つ取得します。
- 3ラウンドを基本とし、先に勝利マークを2つ取得した方が、その試合の勝者となります。※注1

③時間制限

- 1ラウンドを75秒として時間制限が存在します。この時間を過ぎるとタイムアップとなり、その時点でライフゲージの多い方が勝ちとなります。
※注2

④引き分け(ドロー)

- 相打ちによってお互いのライフゲージが同時に0となった場合や、タイムアップ時にお互いのライフゲージが同じであった場合は、引き分け(ドロー)となります。
- 引き分け(ドロー)となったラウンドは、お互いに勝利ポイントを1つずつ取得します。

⑤ゲームオーバー

- 相手プレイヤーに勝利ポイント数で負ける、もしくは引き分け(ドロー)によって双方とも決着がつかなかった場合は、ゲームオーバーとなります。

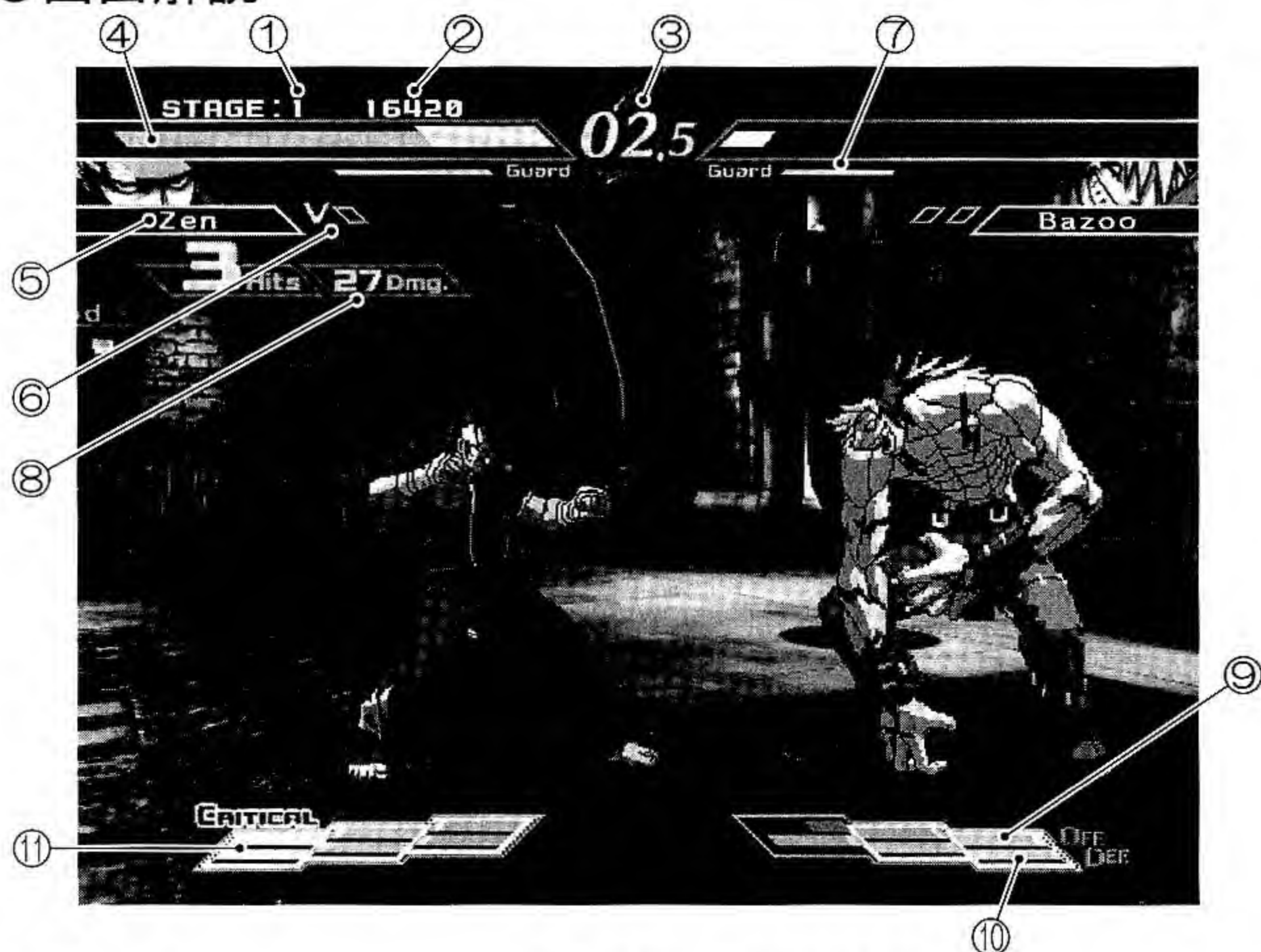
※注1:ラウンドの補足

ラウンド数はゲームセッティングにて変更可能です。

※注2:制限時間の補足

制限時間はゲームセッティングにて変更可能です。

●画面解説



- | | |
|----------------|---|
| ①ステージ | :現在のステージ(試合)数を表示します。 |
| ②スコア | :現在の点数を表示します。 |
| ③タイムカウンタ | :現在の試合制限時間を減算で表示します。 |
| ④ライフゲージ | :現在のキャラクターの体力を表示します。 |
| ⑤プレイヤーフェイス、ネーム | :使用プレイヤーの顔グラフィックと名前を表示します。 |
| ⑥勝利マーク | :1ラウンドを勝利するごとに、1個点灯表示します。 |
| ⑦ガードゲージ | :防御可能な状態を示し、攻撃を受ける度に減少します。 |
| ⑧ダメージ率 | :連続技によって算出された総合ダメージを表示します。 |
| ⑨オフェンスゲージ | :プレイヤーのオフェンス(攻撃)パワーを表示します。 |
| ⑩ディフェンスゲージ | :プレイヤーのディフェンス(防御)パワーを表示します。 |
| ⑪ゲージMAX状態 | :オフェンスとディフェンスのパワーが双方MAXになると、ゲージの色が変化します。※注1 |

※注1:⑪の補足

ゲージの色が変化していても、ゲージの呼称は変わりません。

5 各種設定方法

●テストモードについて

筐体のテストスイッチを押すことで、“アトミスウェイブシステムメニュー”が起動します。

- TESTスイッチ :カーソル”▶”の移動
- SERVICEスイッチ :選択項目の実施

※アトミスウェイブシステムメニューに関する詳細は、ATOMIS WAVEのサービスマニュアルを参考にしてください。

①COIN SETTINGS(「SYSTEM MENU」→「COIN SETTINGS」)

本製品のCOIN SETTINGSの初期設定は以下の通りとなっています。
任意の設定に変更することも可能です。

- GAME MODE :NORMAL
- COIN CHUTE TYPE :COMMON

- COIN CHUTE #A :1 COIN 1 CREDIT 1 COIN CONTINUE
- COIN CHUTE #B :1 COIN 1 CREDIT 1 COIN CONTINUE

- PRESET SITUATION :NORMAL
- SAVE & EXIT

②I/O TEST(「SYSTEM MENU」→「TEST MODE」→「I/O TEST」)

コンパネのジョイスティックやボタンの接続確認を行います。本製品では8方向ジョイスティックと1～5の5つのボタンを使用します。I/O TESTからは、SERVICEスイッチを押して離すと抜けます。

●ゲームセッティングについて

ゲーム内の各種設定は、アトミスウェイブ「SYSTEM SETTINGS」項目の「CONFIGURATION」内にある「GAME SETTINGS」を選択することで行うことができます。

①GAME SETTINGS画面での操作方法

- TESTスイッチ :カーソル”▶”の移動
- SERVICEスイッチ :選択した項目の変更

②各ページの説明

■各設定画面の設定項目、設定内容は以下の通りです。

1.GAME SETTINGS画面

※初期設定値以外の値を設定すると、値の文字の色が変化します

[GAME SETTINGS画面 未変更]

[GAME SETTINGS画面 変更済み]



■GAME LEVEL

COM戦時の難易度を設定。

1が最も弱く、8が最も強い。

■SINGLE TIME

COM戦時のバトルタイムの設定。

VERY SHORT・SHORT・NORMAL・LONGから選択。

■VS TIME

対人戦時のバトルタイムの設定。

VERY SHORT・SHORT・NORMAL・LONGから選択。

※TIME設定値 VERY SHORT:45秒 SHORT:60秒 NORMAL:75秒 LONG:99秒

■SINGLE ROUND NUM

COM戦時の必要勝利ラウンド数を設定。

1・2・3から選択。

■VS ROUND NUM

対人戦時の必要勝利ラウンド数を設定。

1・2・3から選択。

■BGM VOLUME

BGMボリューム設定。

0・1・2・3から選択。

■SE VOLUME

SEボリューム設定。

0・1・2・3から選択。

■OTHER SETTING

後述のOTHER SETTING画面への移行。

■RETURN TO FACTORY SETTINGS

GAME SETTINGS画面内の変更した項目を初期設定に戻します。

■SAVE&EXIT

GAME SETTINGS画面内の変更した項目をセーブして終了します。

5 各種設定方法

2. OTHER SETTINGS画面



- PASSWORD 1 後述のパスワードセッティング画面に移行します。設定されたパスワードが有効だとOK表示がでます。
- PASSWORD 2 後述のパスワードセッティング画面に移行します。設定されたパスワードが有効だとOK表示がでます。
- KEY CONFIG 後述のキーコンフィグ画面に移行します。
- RETURN GAME SETTINGS画面に戻ります。

3. PASSWORD画面



- PASSWORD 隠し仕様を有効にする為のパスワードを10文字で設定します。TESTスイッチで文字を選択、SERVICEスイッチで確定。
- SAVE&EXIT 設定したパスワードをセーブしOTHER SETTING画面に戻ります。

4. KEY CONFIG画面

[KEY CONFIG画面 未変更]



[KEY CONFIG画面 変更済み]



※SW1・SW2・SW3・SW4・SW5の中から設定します。

- | | |
|-----------------------------|---|
| ■LIGHT PUNCH | 弱パンチに使用するスイッチを設定します。 |
| ■STRONG PUNCH | 強パンチに使用するスイッチを設定します。 |
| ■LIGHT KICK | 弱キックに使用するスイッチを設定します。 |
| ■STRONG KICK | 強キックに使用するスイッチを設定します。 |
| ■DODGE | ダッジに使用するスイッチを設定します。 |
| ■RETURN TO FACTORY SETTINGS | KEY CONFIG画面内の変更した項目を初期設定に戻します。 |
| ■SAVE&EXIT | KEY CONFIG画面内の変更した項目をセーブしてOTHER SETTINGに戻ります。 |

ザ ランブル フィッシュ 2

取扱説明書

2005年3月15日 第1版

編集・発行



サミー株式会社

©Sammy/©Dimps 2004-2005

※無断複製および転載を禁止します





リカバリー

リカバリー
Recovery
吹っ飛び状態から復帰します
[有] 高さ制限

クイック リカバリー
Quick Recovery
吹っ飛びダメージ中「ダッシュボタン」
吹っ飛び状態から復帰します
[有] タイムスケー ①

グラウンド リカバリー
Ground Recovery
ダウン中「ダッシュボタン」
移動しながら起きあがることができます (一定時間内無敵/飛びは限く)
[有] プラ バタを動かすことで機体の方向を調整できます

ダッジ

グラウンド ダッジ
Ground Dodge
「ダッシュボタン」
上段の攻撃を回避しつつ、前方に移動します
[有] 反動回避

エリアル ダッジ
Aerial Dodge
ジョイスティックで下方がダッシュボタン
下段の攻撃を回避しつつ、前方に移動します
[有] 反動回避

ハイエアー ダッジ
High Air Dodge
空中で「ダッシュボタン」
空中から攻撃を回避しつつ、着地します

インパクト

インパクトブレイク
Impact Break
攻撃をガードした瞬間に「ダッシュボタン」
敵のヒット判定を無効化し、矢張り無敵になります
[有] 空中 [有] タイムスケー ①

インパクトブロウ
Impact Blow
各属性技がヒットした瞬間に「ダッシュボタン」
敵の吹っ飛びリカバリーを不能にします
[有] 空中 [有] タイムスケー ①

攻撃をヒットもしくは、ガードさせると溜まり度減ります
オフェンスゲージ 最大ストック ③
ディフェンスゲージ 最大ストック ③
クリティカルゲージ
攻撃をガードすると溜まり度減ります 必殺技でも徐々に溜まっていきます

ジョルトアタック

空中 [有] オフェンスゲージ ① 溜
敵のガードを破ることでガードが壊れ、吹き飛ばし攻撃をすることができます

アドバンスドアタック

オフェンスゲージ ① 溜
必殺技の威力を高めつつ、ガードを破ることもできます

ブーストダイブ

オフェンスゲージ ① + タイムスケー ① 溜
必殺技の威力を高めつつ、ガードを破ることもできます

オフェンシブアーツ

オフェンスゲージ ① 溜
強力な攻撃的(オフェンシブ)技を出すことができます

ディフェンシブアーツ

タイムスケー ① 溜
強力な防衛的(ディフェンシブ)技を出すことができます

クリティカルアーツ

オフェンスゲージ ④ + タイムスケー ④ 溜
超絶威力の技を出すことができます



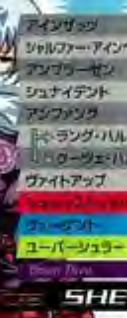
クロガルス フリンド	Z + (LP) or (SP)
ダッシュアタック ラッシュ	J + (LP) or (SP)
リッ	時中に (LP) or (SP)
ライカグザ キャプチャー	J + (LK) or (SK)
サラマングー フレイム	L + (LK) or (SK)
ヒッ	時中に (LK) or (SK)
ヒッ	J + (LP) or (SP)
ヒッ	J + (LP) or (SP)
クロガルス バラージ	J + (LP) or (SP)
ディオネアトランプ	J + (LK) or (SK)
オビオファグスダンス	J + (LP) or (SP)
Down Dive	デンドロパティス ショック



飛鷹 翔	J + (LP) or (SP)
天狗 (max)	Z + (LP) or (SP)
龍眼 青	L + (LP) or (SP)
月影 (max)	J + (LP) or (SP)
龍眼 青	J + (LK) or (SK)
月影 (max)	J + (LP) or (SP)
龍眼 青	J + (LP) or (SP)
龍眼 青	J + (LP) or (SP)
Down Dive	激闘 翔



ヴァンガード ストライク	J + (LP) or (SP)
ヴァンガード ストライクロー	J + (LK) or (SK)
ヴァンガード ストライク	Z + (LK) or (SK)
ヴァンガード ストライク	L + (LP) or (SP)
ヴァンガード ストライク	時中に J + (LP) or (SP)
ヴァンガード ストライク	時中に J + (LP) or (SP)
ヴァンガード ストライク	時中に J + (LP) or (SP)
ヴァンガード ストライク	時中に J + (LP) or (SP)
Down Dive	ファントム シフト



アインザツ	J + (LP)
シールドアインザツ	J + (SP)
アンブラーゼン	L + (LP) or (SP)
シュナイデント	Z + (LP) or (SP)
アンフアング	Z + (LK) or (SK)
ラング・ハルテ	ATHING (LK) or (SK)
ラング・ハルテ	ATHING (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	Z + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LK) or (SK)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
Down Dive	ユーベルクランク



ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	Z + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
ヴァイトアップ	J + (LP) or (SP)
Down Dive	はもとばりあ



ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LK) or (SK)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
Down Dive	メテオダイブ



ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LK) or (SK)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
ドラゴンファッシュプロ	L + (LP) or (SP)
Down Dive	暴走ヒートモード

